5G 时代背景下动画电影行业发展趋势分析

施 锋 周合强
（广州华商学院，广东 广州 511300）

摘 要：随着我国 5G 进入到商用领域，5G 技术将会与更加多的行业或者领域实现深度融合，由此必然会对传统行业的发展造成一定的冲击。本文从动画电影行业发展的角度入手，对 5G 时代的特点进行归结，思考 5G 时代背景下动画电影行业的发展趋势，在此基础上提出动画电影行业发展策略。

关键词：5G 时代；动画电影；电影行业；通信技术；5G 技术　　**中图分类号：**G632.3　　**文献标识码：**A
文章编号：1671-0134（2022）02-031-03　　DOI：10.19483/j.cnki.11-4653/n.2022.02.007
本文著录格式：施锋，周合强 .5G 时代背景下动画电影行业发展趋势分析 [J]. 中国传媒科技，2022（02）：31-33.

当前各个国家和地区都将 5G 技术发展作为战略性版块，积极进行宏观部署，希望可以迅速地将 5G 技术融入各行各业中去，以发挥该技术的最大效能。从当前来看，我国 5G 产业已经有了初步的竞争优势，商业化的基础也慢慢建立起来，此时就需要将 5G 商用版图不断扩大，以确保与大众生活的方方面面关联起来，继而架构更加理想的信息生态系统。作为影视行业中的特殊类别，动画电影行业势必也会因此受到很大程度的影响。

1. 5G 技术的特点分析

第五代移动通信技术，是现有无线接入技术演化的成果，集成了多种先进的接入技术，由此生成的新版本的技术方案。很明显，物联网技术和通信技术的融合，会使得 5G 时代展现出全新的特点：其一，高速率。移动带宽相比较之前有了大幅度的提升，可以使得移动宽带接入数据率，延迟率，用户密度、覆盖范围、容量等指标朝着更加理想的方向发展。也就是说在任何时间任何地点都可以为用户提供更加好的带宽服务，其最低水准为 100Mbps。其二，万物互联化。依靠海量机械通信，可以使得更加多的设备成为嵌入式高速传感器，彼此之间的通信对接问题得到很好的解决，这样就可以为万物互联奠定坚实的基础。[1] 其三，低时延性。5G 技术有着比较可靠的低延迟通信能力，可以让用户在低延迟的环境下更好地进行通信，高网络的可用性也会朝着更加理想的方向进展，因此可以将其巧妙地使用到智能医疗、自动驾驶或者远程同步教育等领域。随着 5G 技术的发展和进步，其将演变成为一个综合性的集成网络，在融合统一的标准之下，使得人与物体之间，物体与物体之间产生更加好的联通和交互。从本质上来看，动画影视是影视素材与人之间的交互，此时如果可以将 5G 技术融入进去，就可以进入到全新的动画影视行业发展格局。动画电影行业的发展，是在通信技术基础上进行的，也就是说 5G 技术的发展，无疑会对动画电影行业产生不同程度的影响，在此过程中就需要以正确的视角去审视技术与影视行业发展之间的逻辑关系。[2]

2. 5G 时代背景下动画电影行业的发展趋势

早在 2019 年 6 月 3 日国家工信部就宣布 5G 商用牌照将会发放，这就意味着 5G 时代已经到来，作为生存在这样通讯时代的动画电影，势必会因为移动通信网络技术的发展，进入到更加高质量的发展格局。从这个角度来看，动漫影视娱乐内容，将成为 5G 技术的重要受益者，在 5G 技术不断使用的过程中，5G 技术将会与动漫产业链条上的各个环节实现交互，继而使得动漫影视娱乐内容展现出更好的传播性和时代性。详细来讲，5G 时代背景下动画电影行业的发展趋势，可以归结为如下几个方面。

2.1 在线观看超高清动画主流化

动画电影如果能够搭上高清动画这样的高速列车，从 8 秒钟传输提升到 1GB 的数据传输，使得超高清动画产业发展的基础朝着更加夯实的方向进展。在 5G 技术不断发展的过程中，动漫产业势必首先会将超高清动画作为焦点，确保可以发挥 5G 技术的流速优势，流量标准优势，继而使得人们对超高清动漫观看的需求得以满足。也就是说在未来的 5G 时代，人们将会看到更加多优秀的高清动漫作品，当然在这样高清动漫作品不断增加的过程中，也会为 AI 和 VR 动漫产业的发展奠定基调。在此过程中受众享受的不仅仅是更快的传输速度，还有更低的延迟，因此使得动漫影视的观看体验朝着更加高质量的方向发展。比如浙江广电集团出品的国内首部三维 4K 超高清动画片《大禹治水》，在 5G 技术环境下，可以很好的实现在线观看，很多受众都反馈这样的观看体验是

基金项目：本文由广州华商学院经费资助基金项目：广州市哲学社会科学发展“十四五”规划 2021 年度共建课题——5G 背景下广州电影产业创新发展研究（课题编号：2021GZGJ296）。

前所未有的，这就意味着在未来动漫产业发展的过程中，5G技术将发挥着重要的基础性效能。[3]

2.2 动漫动画制作精良化

动漫受众对超高清动画的要求会不断提升，在获得良好的网络体验之后，自然也要求动画制作公司能够实现动画内容的高质量设计和制作。从当前实际情况来看，网络条件不是很理想，动画在线上流媒体平台上的分辨率一般都不是很高，多数都在1080p左右，当然有部分动画作品的清晰度还是360p，很少有平台可以保证对应的动画作品有着2K以上的分辨率。在5G技术不断渗透到影视行业之后，就需要充分的发挥其低延迟的效能，在单位时间内可以传输更加多的信息，因此在观看动画的过程中，无论是卡顿的情况，还是模糊的情况，都不会再出现，观看的画质会不断提升，观看的体验会不断优化。当然上述目标的实现，还需要动画制作公司能够实现制作技术的发展和进步，在画质上能够追求高品质，也就是说还需要在视觉科技上进行更加多的投入，在制作细节上进行更加多的刻画，确保创作团队的创新素质和能力不断提升，实现生产制作的专业化发展，这样才能够呈现出更加优秀的动漫作品。另外，当前网络直播发展迅速，5G网络高带宽和低延迟的特点可以使得动漫网络直播向着更新的方向进展，无论是制式，还是技术标准也会因此得到不断提升，继而使得实时传输的画面更加细腻，更加传神，帧数更加稳定，更加连贯，色彩更加真实，更加还原，网络传输中细节损失率也会因此得到很好的控制。[4]

2.3 动漫动画沉浸式体验化

在我国移动通信网络不断发展的背景下，大多数移动网络用户都面临着流量不足的问题，流量不足的问题如果长期得不到改善，就可能影响到需求的多元化发展。在将5G技术融入动漫动画的过程中，超大流量额的套餐会不断出现，用户动漫动画方面的需求可以得到满足，用户可以在不考虑流量成本的前提下进入到高质量的动画动漫沉浸情境中去。[5] 对各大二次元视频网站而言，VIP付费成为其最为核心的服务版块，用户依靠这样的方式可以获得更加优质的视觉体验，他们也更加愿意参与到这样的消费中去。对游戏玩家而言，5G技术与AR技术和VR技术的融合，可以进入到更加理想的感知情境中去，视觉增强，虚拟现实技术的加入，使得游戏情境的设定更加便捷。以当前最为火爆的绝地求生游戏和英雄联盟游戏为例，能够顺利的进行对战，其重要的前提就是网络延迟处于很小的状态。官方对这样的数据进行了统计，5G网络延迟不会高于4ms，最低为1ms，也就是说在5G技术的加持下，各种终端之间的数据处理速度和质量会不断提升，游戏画面展现也更快。在低延迟的游戏环境下，可以更好的进入到角色中去，甚至可以实现广告交互，这样获取到的信息更加有体验感。在网络传输技术不断发展的过程中，VR临场感和沉浸式视听体验会进入到高质量的状态，会有更加多的用户参与进去。对动画影视而言，也可以依靠这样的方式，实现更好的交互，架构理想的游戏情境，由此确保可以进入到更加理想的动画情境体验格局。[6]

2.4 二次元世界可及化

5G技术的出现，使得动画制作技术进入到新一轮的革命中去。从当前来看，满足受众需求的动画作品，在未来或许会展现出定制性和交互性的元素，也就是说用户依靠设备，可以在观看动画的时候，依靠自己的主动选择，决定故事的走向，实现人物命运的重塑，甚至在听觉环境中进行临场加工，以确保人机可以进行更加好的交互。在此过程中VR技术和AR技术可以切实的发挥效能，使得二次元可以慢慢的与受众实现交互，继而进入到一起冒险游玩的状态。从这个角度来看，动画制作公司还可以关注听觉、视觉上与受众之间的交互，采集更加多的信息，实现技术调整，以便呈现出更加理想的画面。计算机技术不断的在动画制作中发挥效能，可以使得动画角色朝着更加生动逼真的方向进展。[7]

3. 5G时代背景下动画电影行业发展策略

从上述的发展趋势分析来看，5G技术架构了新的动画电影行业发展环境，此时就需要正确处理好技术与动画电影行业发展之间的关系，确保能够巧妙的将5G技术的优势呈现出来，继而引导动画电影行业发展展现出可持续性的特点。详细来讲述，在此过程中需要将关注点放在如下几个方面。

3.1 注重互联网动画影视公司和平台的发展

对互联网企业而言，未来在不断使用大数据技术的过程中，会使得其产业核心优势不断提升，继而使得整个动漫影视行业发展环境产生改变。[8] 事实证明当前很多出色的高质量动画影视作品，也出自互联网动画影视公司，并且在互联网动画影视平台上进行播放和推广。而且与此相关的互联网企业会不断出现，继而会使动画影视作品的发行、宣传、票务营销都进入到更加理想的状态。对互联网企业而言，往往需要消耗大量的资本去使用大数据技术，以了解动漫用户的喜好和兴趣，继而确保动画内容是符合消费者心理的，能够满足其心理诉求，在此基础上进入到更加理想的动漫影视发展格局。从这个角度来看，在5G时代背景下动画电影行业的发展，一定要树立互联网意识，懂得发挥互联网动画影视公司和平台的效能，依靠这两者进入到更加理想的动画电影行业发展格局。[9]

3.2 坚持内容为王的动漫影视发展价值观

在动漫影视行业中，动漫内容为基准，这个基准的高质量，是确保此行业和领域持续发展的前提和基础。也就是说，要高度重视动漫影视行业的持续发展，坚持内容为王的动漫影视发展价值观。在此过程中需要做好的工作主要有如下几个方面：其一，正确认识5G技术下的动漫影视创作新环境，树立动漫影视内容创新价值观，

确保可以不断的将5G技术的优势融入日常的动漫生产和设计中去，确保可以架构更加理想的动漫内容生产环境；其二，在动漫影视进行设计或者创作的时候，不需要去思考放映载体的问题，也不需要去考虑作品时长的限制，懂得积极使用大数据技术，巧妙对这些基本性的设计问题进行探讨，这样可以将更加多的力量放在内容生产上，而不是将精力放在后续的推广或者后续的应用场景上。

3.3 注重高素质动画制作和设计人才队伍的构建

5G技术与动画影视行业之间的融合，需要有更多高素质的动画影视人才。他们能够很好的理解技术革命对动画制作和动画设计素质的新要求，在此基础上不断去思考自身存在的不足，然后实现自身专业素质的发展和进步，以更加理想的状态参与到实际的动画影视创作实践中去。从这个角度来看，需要将关注点放在如下几个方面：其一，组织专家团队对5G时代背景下动画影视人才素质要求进行调研，建立对应的岗位胜任力模型，然后帮助动画产业或者企业选择更多高素质的人才，他们能够正确认识技术革命带来的改变，并且能够坚持以发展的视角去审视问题，由此成为技术与动画影视融合的重要行为主体。其二，鼓励高等院校在设定动漫专业的时候，可以将5G技术与动漫人才发展之间的关系进行阐述，可以设定专门的课程，优化教育教学内容和形式，确保更多的动漫影视的从业人员能正确地认识5G技术与动画影视作品设计之间的关系。其三，作为动画影视企业，也需要看到新形势下动画制作和设计诉求的改变，针对在职的工作人员建立完善的教育培训课程，确保他们在参与这样专业课程的基础上，能够实现自身专业素质的发展和进步，由此进入到更加理想的动画制作和设计格局。其四，作为动画影视行业的从业人员，需要树立自主学习意识，积极主动的去了解职业前景，思考自身技术素养、理念素养存在的偏差，然后不断进行改善，通过自主学习，确保自身的专业素质能够不断提升，这样就可以保证在未来的岗位竞争中处于优势，由此进入到更加理想的发展格局。依靠上述的措施，动画影视行业的人才队伍会朝着更加高素质的方向发展，可以更好地在5G时代背景下为动漫影视行业的发展做出自己的贡献。

3.4 以技术为支撑形成全新的动漫影视发展环境

需要看到的是，任何行业的发展和进步，都需要依靠对应的技术，对动漫影视行业，要将5G技术作为发展转型的重要契机，然后抓住这样的机会，确保可以正确认识自身技术支撑机制存在的短板，然后查缺补漏，确保可以在技术的驱动下，进入到更加高质量的动漫影视行业发展格局。尤其当前动漫影视的消费需求在不断提升，用户的规模也在增加，更需要以技术为支撑，实现全新动漫影视发展环境的构建。在此过程中需要做好的工作主要有：其一，依靠5G技术、AI技术、大数据技术、AR技术、VR技术等新技术的集成，架构更加理想的动漫影视发展平台，确保在这样的平台上，让受众参与到影视内容生产，生成对应的前期中期和后期的参与方案，确保受众可以很好的与对应平台进行交互，引导动漫影视行业发展进入更加理想的状态；其二，注重动漫影视发展过程中通讯技术标准和规范的构建，总结和归纳此方面的经验教训，参考国际案例，生成国家标准、行业标准和企业标准，确保5G技术与动漫影视的融合朝着更好的方向进展，这也将为后续的行业持续发展奠定基调，由此进入更加理想的技术与产业发展格局。

结语

综上所述，从本质上来讲述，5G技术属于技术革命，与动漫影视行业进行交互的过程中，其融合的深度和广度在不断提升，继而使得动漫影视行业的生存样态发生了改变。要正确理解这样的变化趋势，然后理性分析5G时代背景下动漫影视行业的发展趋势，在对应发展趋势的引导下，生成更加健全的动漫影视发展方案，确保在技术环境不断优化，技术标准不断建立，技术人才不断培养，技术素养不断提升的过程中，保障动漫影视行业的持续性发展。媒

参考文献

[1] 5G会拯救影视行业吗[J]. 上海广播电视研究，2019（3）：8-10.

[2] 众合空间：以中小影视企业为支点，推动影视产业发展[J]. 电视指南，2020（2）：46-47.

[3] 李秋红．在调整创新中前行——2019年广播电视和网络视听产业回顾[J]. 新闻战线，2020（3）：34-39.

[4] 宋锐．探索5G时代出版业的融合发展路径[J]. 记者摇篮，2020（3）：33-34.

[5] 曹祎遐，张淑怡．调整姿态，影视业5G时代来临[J]. 上海信息化，2020（4）：18-21.

[6] 微观点[J]. 影视制作，2020（6）：10.

[7] 王婷婷．5G与AI布局下影视产品的场景设计和用户服务研究[J]. 出版广角，2020（14）：80-82.

[8] 张选中，迟宇辰．5G时代影视内容生产的渐进策略[J]. 出版广角，2020（18）：65-67.

[9] 本刊编辑部．大道至剪——2020中国影视数码剪辑大赛圆满落幕[J]. 影视制作，2020（10）：26-31.

作者简介：施锋（1985-），男，湖南郴州，讲师，研究方向：数字媒体艺术动画制作。

（责任编辑：张晓婧）